



Facultad de  
Educación

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

2017-2018

## LA WEBQUEST: INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL AULA DE INGLÉS

## WEBQUEST: INTEGRATION OF ICT TOOLS IN THE ENGLISH CLASSROOM

Autor: Nora Rasines Gorria

Director: Alfredo Moro Martín

Fecha: 08/07/2018

## RESUMEN

Este trabajo trata sobre el uso que se le puede dar a las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Hay dos partes diferenciadas: La primera, aporta teoría sobre la integración de las nuevas tecnologías en la educación con sus ventajas y desventajas, especialmente en el aula de segundas lenguas y, la herramienta WebQuest, que ayuda a los estudiantes a realizar tareas relacionadas con la vida cotidiana de una forma motivadora y estimulante. La segunda parte, muestra la WebQuest “Flying around the world” y el desempeño que ha tenido el alumnado al completar la tarea mientras aumentaban su competencia digital, sus dificultades, actitudes y motivaciones durante su aprendizaje.

**Palabras clave:** TIC, aprendizaje, enseñanza, competencia digital, WebQuest, propuesta didáctica, inglés, nuevas tecnologías.

## ABSTRACT

This study is based on the usefulness of new technologies in the educational field. There are two different parts: First, it gives a more theoretical component of the integration of new technologies in the second language classroom. This includes its advantages, as well as its disadvantages. Additionally, there is the WebQuest, which helps students carry out tasks related to their daily lives in a motivating and stimulating way. Secondly, it shows a WebQuest proposal named “Flying around the world.” This proposal evaluated the performance of students completing a task while increasing their digital competence, difficulties, attitudes, and motivations during their learning process.

**Key words:** ICT, learning, teaching, digital competence, WebQuest, didactic unit, English, new technologies.

# ÍNDICE

1.- Introducción	5
2.- Marco teórico	8
2.1.- Nuevas tecnologías aplicadas a la educación	8
2.1.1.- ¿Qué son las nuevas tecnologías?	8
2.1.2.- Impacto de las TIC en los centros educativos	10
2.1.3.- Aplicaciones de las nuevas tecnologías a la formación	13
2.1.4.- Consecuencias de las TIC en la enseñanza	15
2.1.5.- Formación del profesorado	16
2.1.6.- Atención a la diversidad en el aula	18
2.1.7.- Ventajas y desventajas en el uso de las TIC	19
2.2.- Aportaciones de las TIC en el aula de idiomas	21
2.3.- La WebQuest	23
2.3.1.- ¿Qué es una WebQuest?	23
2.3.2.- Características	24
2.3.3.- Componentes	24
3.- Diseño de la propuesta de intervención	29
3.1.- Justificación	29
3.2.- Objetivos	30
3.3.- Contexto	31
3.4.- Características	32
3.5.- Metodología	33

3.4.1.- Introducción (Introduction)	.....	33
3.4.2.- Tarea (Task)	.....	34
3.4.3.- Procedimiento (Process)	.....	34
3.4.4.- Recursos (Resources)	.....	36
3.4.5.- Evaluación (Evaluation)	.....	36
3.4.6.- Conclusión (Conclusion)	.....	37
3.6.- Resultados	.....	37
3.7.- Futuros cambios para mejorar la propuesta	.....	39
4.- Conclusiones	.....	41
5.- Referencias bibliográficas	.....	44
6.- Anexos	.....	47

## 1.- INTRODUCCIÓN

Se vive en una sociedad globalizada y sujeta a constantes cambios, en la que los avances tecnológicos y la introducción de internet ha abierto grandes caminos y posibilidades a las personas. Esta transformación ha provocado que la sociedad se vaya adaptando a las nuevas máquinas y se inicie una alfabetización digital desde una etapa temprana. Esto lleva a plantearse el modelo educativo que se debe seguir para afrontar estos cambios y atender a la diversidad del alumnado, enfocándose en esas singularidades que les caracterizan. Ante ello, es necesario buscar nuevas alternativas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes y les ayuden a ser más críticos, por lo que se ha optado por realizar una WebQuest en el aula de inglés para que ellos se sientan más motivados a la hora de aprender los contenidos, colaboren con el resto de las personas y sean ellos mismos los que busquen la información requerida para la actividad.

Los estudiantes ya no están centrados en el aprendizaje de los contenidos mediante un solo libro de texto, en el que en los años cincuenta estaban agrupadas todas las asignaturas, y en lugar de utilizar cuadernos, los niños utilizaban pizarras pequeñas para realizar los ejercicios. Por el contrario, ahora en el siglo XXI, los docentes utilizan otro tipo de metodologías para impartir la enseñanza y los estudiantes hacen gala de todo tipo de dispositivos para realizar las actividades, adentrándose poco a poco en el mundo de las nuevas tecnologías.

Los alumnos y alumnas cada vez están más centrados en el uso de herramientas donde sus pulgares son los medios principales para obtener información. Cuidan bien de esta zona de su anatomía, le quitan el polvo, debido a que gracias a ella se ha conseguido un cambio en las relaciones, la comunicación social y las metodologías en el aula de aprendizaje.

Los ordenadores empezaron siendo fundamentalmente aparatos de escritura para trabajos en las oficinas con todo tipo de usuarios, medios para los "gamers" más pequeños y para que los universitarios realizaran sus

trabajos en sus hogares. Por otro lado, los móviles tenían un uso parecido a un teléfono normal de casa con el que cada individuo se comunicaba con sus más allegados. Con el paso de los años, este consumismo tecnológico ha ido evolucionando, los móviles han pasado de ser unos aparatos comunes de comunicación a unos dispositivos inteligentes que actúan igual que un ordenador y con el que también se puede obtener información a través de Internet. En cambio, ahora los ordenadores son enciclopedias de información, las personas pueden encontrar todo tipo de contenidos, desde el significado de qué es una “casa” hasta una información completa del catastro de tu parcela, y lo que es más importante, todo en diferentes idiomas. También se utilizan como medio de comunicación, medio de juegos, aprendizaje a distancia, elaboración de material de estudio...

Según un artículo publicado en el diario El Correo de Bizkaia (Fernández, 2018), "No todo es oro lo que reluce", hay centros que no dejan usar esta clase de herramientas debido a que los niños y niñas se pasan el tiempo mirando las pantallas en vez de interaccionar con el resto del alumnado, lo que provoca una gran reducción de la actividad física. Sin embargo, el Ministerio de Educación ha decretado que las instituciones tienen que forjar a los alumnos en el uso y aprendizaje de las nuevas tecnologías para desarrollar una visión crítica, es decir, abrirles las puertas a una alfabetización digital.

Pero no solo son los estudiantes los que deben adquirir esta clase de conocimientos, sino que, con el transcurso del tiempo, los docentes cada vez están formándose más en competencia digital y tienen que estar constantemente al día de nuevos descubrimientos y aplicaciones. Esto provoca cambios en las actitudes y estrategias tanto de los propios estudiantes como de los docentes que están impartiendo los contenidos. Ya no se trata de seguir un desarrollo memorístico para aprender los contenidos, sino que, de una forma más visual y atractiva, el alumnado pueda analizar, relacionar y transmitir los conocimientos adquiridos, así como encontrar soluciones a los problemas que se le plantean.

Es importante poder resolver los problemas y adquirir información mediante otras fuentes gracias a las nuevas tecnologías, pero también es fundamental que los alumnos sepan relacionarse y desenvolverse en otros idiomas porque estamos en la era de la comunicación, donde el inglés es el idioma principal con el que se comunican los individuos, ya se vaya a Japón o Rusia, y es en este idioma en el que están escritos la mayoría de los textos científicos, así como mucha información que circula por Internet.

En definitiva, los docentes y los estudiantes no solo tienen que adaptarse a las nuevas tecnologías, sino que también deben tener en cuenta otras lenguas. Para ello, los maestros tienen que ser capaces de diseñar diferentes tipos de actividades que tengan en cuenta la realidad que rodea a las personas en su vida diaria, para que el alumnado acabe con unos conocimientos plenos que le ayuden a desenvolverse y ser autónomo en la sociedad.

Una buena herramienta para desarrollar este tipo de actividades es la WebQuest, porque recoge los puntos indispensables para que los alumnos y alumnas estén motivados en su aprendizaje e investiguen sobre temas de la actualidad. Por este motivo se ha elegido este método para trabajar los contenidos del aula de segundas lenguas, una metodología diferente a la acostumbrada, donde los estudiantes son los que realizan su propio aprendizaje con la ayuda del docente por medio de una página web, que recoge los puntos fundamentales y los recursos necesarios para realizar las actividades.

A lo largo de este trabajo se explicará la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el impacto que tiene en la Sociedad, su uso, así como en qué consiste la metodología de la WebQuest. La segunda parte tratará sobre una propuesta didáctica en el aula y qué problemas han surgido durante el camino.

## **2.- MARCO TEÓRICO**

### **2.1.- Nuevas tecnologías aplicadas a la educación**

#### **2.1.1.- ¿Qué son las nuevas tecnologías?**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son materiales que se usan para el tratamiento y la transmisión de información rápida y efectiva a todos los individuos de la sociedad, donde Internet es la más utilizada actualmente. También se refiere a los medios multimedia, la realidad virtual o la televisión, girando todas ellas en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales (Cabero, Salinas, Duarte y Domingo, 2000, p.16). Gracias a ellas, aparecen nuevas metodologías enfocadas en el aprendizaje por investigación, contribuyendo a ajustarse a los intereses de los alumnos y logrando una mayor motivación e interacción entre los estudiantes debido al dinamismo de sus herramientas. Por otro lado, son útiles para el alumnado con necesidades educativas especiales porque se pueden adaptar los diferentes contenidos a las necesidades concretas de cada educando. Debido al gran cambio que las TIC están produciendo en la sociedad, ahora esta es conocida como sociedad de la información porque casi todo está al alcance de todas las personas. Por ello, todas las instituciones y por consecuencia, las personas que trabajan en ellas deben ajustarse y dar respuesta a estos cambios.

La incorporación de las nuevas tecnologías en la enseñanza supone integrarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los centros y no dejarlas a un lado como meras herramientas de diversión.

Estas provocan un gran cambio metodológico, ya no se imparten las clases solo con el libro de texto, sino que gracias a la integración de estas nuevas herramientas, las aulas disponen de un buen abanico de dispositivos que captan el interés del alumnado. Esto conlleva a que el proceso de enseñanza esté más centrado en los estudiantes debido a que facilita su autonomía, su autoaprendizaje, su búsqueda autónoma de información y su



ritmo individual de trabajo. El rol del docente se ve afectado por la integración de las TIC, ya que este pasa a ser un guía, el que conduce al estudiante. Él ya no es el experto en el tema mientras que los alumnos son pasivos, receptores de conocimiento, sino que les apoya en un proceso de enseñanza-aprendizaje más autónomo.

Asociadas a las nuevas tecnologías están los nuevos tipos de códigos y lenguajes que muestran nuevas formas de expresión, como son los mensajes. Esto hace que haya una necesidad de adquirir nuevas formas de alfabetización en el lenguaje informático: organización y combinación de códigos que dan significados diferentes. Es fundamental que los estudiantes comprendan lo que quiere transmitir la información que circula por internet y sepan distinguir cuáles son las ideas importantes de los textos. Por otro lado, deben comprender que estos nuevos dispositivos que se pretenden integrar en el aula son utensilios para su aprendizaje, no solo herramientas para divertirse y comunicarse con los demás. Si no es así, el alumnado no las empleará de forma correcta ni tampoco entenderá completamente la funcionabilidad de estos materiales.

En cuanto al contexto educativo, la rapidez innovadora ha potenciado la realización de actividades diferentes que antes no se imaginaban, aunque existe el problema de que muchas escuelas aun no están lo suficientemente capacitadas para trabajar con las tecnologías.

Nuestra cultura material se ha modificado debido a las nuevas herramientas tecnológicas que giran en torno a las tecnologías de la información. Estas no solo inciden en la forma de comunicación, sino también en la economía, la cultura, las instituciones políticas y, especialmente, en la forma de entender y valorar el mundo (Cabero, Salinas, Duarte y Domingo, 2000, p.15). Existe una estrecha relación entre el tipo de sociedad y las tecnologías que se usan en ella, no son independientes, por lo que aportan un gran significado en la economía, política y cultura. Es decir, dependiendo de los acontecimientos que surjan en la sociedad en un determinado momento, las tecnologías se desarrollarán y potenciarán de tal forma que los seres humanos tendremos que aprender a sobrevivir rodeado de estas transformaciones.

Debido a estos cambios que se están desarrollando en la sociedad, las escuelas no pueden quedarse al margen. Deben dejar de seguir el método tradicional donde solo el docente era el guía y siempre daba las instrucciones a los estudiantes, e incorporar las nuevas tecnologías relacionándolo con los acontecimientos que surgen en la vida diaria de las personas, lo que les va a permitir acceder más fácilmente a la información, romper las barreras temporales y espaciales que les permitan comunicarse y realizar diferente tipo de presentaciones.

#### 2.1.2.- Impacto de las TIC en los centros educativos

El impacto que las nuevas tecnologías están teniendo en la sociedad es tan llamativo como lo fue la Revolución Industrial, por eso ha recibido el nombre de Revolución Tecnológica, debido a los grandes cambios y la rapidez con la que se ha difundido por todos los países (Quesada y Mas, 2005, p.18). Los avances técnicos provocan cambios en las formas en las que los humanos se asientan en el territorio y contribuyen al desarrollo económico y social en zonas pobres (Ferrás, 2000, s.p).

Durante los años cuarenta y cincuenta se produjo la incorporación de la radio y el cine, y en los años sesenta y setenta, el auge de la televisión educativa.

Internet se originó hace unos treinta años con el fin de enlazar la investigación militar por medio de Arpanet, una red interactiva por parte del Ministerio de Defensa de los Estados Unidos. Los ordenadores eran los que garantizaban la comunicación, cualquier computadora podía "hablar" con otra. Por la misma época, las redes de áreas restringidas (LAN) se desarrollaron, de forma que las organizaciones conectaron la red del área restringida a Arpanet en vez de a ordenadores por un tiempo limitado. Después, la Fundación Nacional para la Ciencia de Estados Unidos (NSF), fundó cinco centros con grandes equipos de ordenadores y desarrolló su propia red en universidades importantes. En 1991, el Congreso de los E.E.U.U. creó la Red Nacional de

Investigación y Educación (NREN) para que las instituciones educativas y científicas pudieran usar el servicio. El siguiente paso fue llevar Internet a los hogares gracias a las empresas privadas que lo facilitaron por una cuota mensual. Desde entonces, millones de usuarios lo están utilizando para obtener información (Bell, 2000, p.56). Además de información académica y científica, se puede obtener información comercial, de ocio... La interconexión con gran cantidad de ordenadores aporta un acceso sencillo a grandes cantidades de información guardada en diferentes servidores. Lo más importante es el acceso a la información lejana y a la intercomunicación. Aparte de formarse redes en internet, estas también se pueden elaborar con la integración de otros medios (Cabero, Salinas, Duarte y Domingo, 2000, p.161).

Los temas relacionados con el trabajo, el hogar, las relaciones humanas y la educación están siendo revisados por los constantes cambios que están afectando a nuestras vidas. Ahora mismo ya se puede trabajar, comprar, asistir a cursos, hacer gestiones administrativas, etc. a través de Internet. Este nuevo lenguaje es un nuevo contexto comunicativo que posibilita diferentes formas de impartir una buena enseñanza en las aulas, y favorece un aprendizaje autónomo.

La pedagogía, el arte de enseñar no debe estar centrado solo en la utilización constante del libro de texto, sino que también se debe hacer uso de la tecnología para la reflexión y la investigación, pero no se debe estar dominado por ella. A veces las nuevas tecnologías no responden a las expectativas y son empleadas sin una base demostrada, sin saber lo que se está realizando en realidad, de forma que se produce una “brecha” en las aulas por intentar rellenarlas de esta herramienta en las diferentes instituciones. A esto se le puede etiquetar con el nombre de política educativa (Cebrián de la Serna, Sánchez, Ruiz y Palomo, 2009, p.24). Todos los centros quieren estar provistos con la última “moda”, ser los mejores en cuanto a equipamiento y metodología, por lo que gastan parte del dinero que se les otorga en estos recursos sin preocuparse si en un futuro harán buen uso de ellos. Un

ordenador nuevo se quedará viejo sin apenas usarse, sin que este sintiera las manos, energía y motivaciones procedentes del usuario.

Una metodología tradicional, donde las pizarras son el corazón del aula hace que la organización de las mesas sea para actividades enfocadas a ella, pero también estas pueden centrarse en actividades fuera del aula. Los estudiantes pueden llevarse un libro a casa, pero no la pizarra. Si se comparan las pizarras con otros medios de almacenaje como son los libros de texto, estas son un sistema de memoria a corto plazo, donde solo se mantiene una serie de palabras y los alumnos y alumnas intentan que estas se hagan permanentes por medio de notas en los cuadernos o actividades (Tiffin y Rajasingham, 1997, p.92). El uso de las nuevas tecnologías en el aula cambia esta metodología, ya no están fijadas las mesas, como si estuvieran ancladas al suelo, sino que, debido a las diferentes actividades colaborativas entre los estudiantes, la organización del aula cambia, así como el uso de este tipo de pizarra. La pizarra digital interactiva se vuelve una herramienta fundamental de la clase, así como el uso de otro tipo de dispositivos para buscar otras fuentes de información.

Internet supone una puerta al mundo exterior, a culturas y costumbres diferentes con las que los alumnos y alumnas podrán comunicarse, participar en proyectos en conjunto y lo que es más importante, aprender y descubrir que lo que los une es mucho más que lo que los hace diferentes.

El modo de relacionarse, de buscar y de obtener información y también de aprender ha cambiado debido al uso de las nuevas tecnologías. Los estudiantes cada vez se apoyan más en Internet para mantenerse informados de la actualidad en la sociedad, para comunicarse interpersonalmente y para aprender de maneras diferentes. Si el alumnado usa las redes sociales y otras tecnologías de esa manera, sería una implicación positiva incorporarlas a los centros como herramientas didácticas y así influir de buena manera en su proceso de aprendizaje (Concheiro, 2011, pp.1-2).

Debido a esto, realizar un cambio metodológico va a suponer un proceso de enseñanza centrado en los estudiantes con el fin de facilitar su autonomía y autoaprendizaje. No vale la pena preocuparse por cómo se realiza una clase si los estudiantes no pueden ver la información escrita o los dibujos, ni oír lo que se les dice.

### 2.1.3.- Aplicaciones de las nuevas tecnologías a la formación

La sociedad de la información está fomentando el aprendizaje durante toda la vida, obteniendo las destrezas necesarias para desenvolverse en sociedad, sobretodo en el terreno laboral, donde se tiene una actualización constante de conocimientos y habilidades. Por ejemplo, cada vez es más difícil escribir un libro sin que haya perdido actualidad. Antiguamente, el incremento de la información era tan lento que el conocimiento acumulado por las personas mayores era válido para resolver los problemas.

La formación en los centros tiende a ser individualizada, adaptando los procesos formativos a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, de tal forma que la enseñanza no está basada en el docente, sino en el estudiante, el cual debe estar capacitado para el autoaprendizaje y para la construcción propia del conocimiento. Por otro lado, la flexibilidad de los materiales es importante, ya que ahora se puede interaccionar con todo tipo de medios para lograr un buen aprendizaje centrado en las necesidades y características del alumnado (Cabero, Salinas, Duarte y Domingo, 2000, p.27).

Se eliminan las barreras espacio-temporales entre el docente y el estudiante. Actualmente, se pueden realizar estudios de diferentes maneras, optando por distribuir cada uno su tiempo y poder realizarlo en diferentes lugares, lo que se denomina *enseñanza virtual*.

El estudiante, independientemente de dónde se encuentre, puede acceder a la información desde diferentes tipos de herramienta, pero va a tener problemas a la hora de su selección e interpretación. El alumnado debe

identificar, localizar, evaluar, organizar y usar la información para resolver el problema. Lo más importante no es conseguir información y memorizarla, sino seleccionar lo más importante y analizarla, de tal forma que los estudiantes formen cabezas pensantes, sean críticos y razonen los contenidos adecuadamente, consiguiendo un conocimiento construido propiamente por ellos y evitando ser meras máquinas de información.

Otra herramienta aplicable a la formación de los estudiantes y que no se da la importancia que debiera, es la televisión. Esta puede ser una herramienta educativa, tanto como para los jóvenes como para los más adultos. En una clase en la que se imparten valores, los estudiantes podrán aprender a distinguir y comprender las diferentes actitudes de las personas a través de una película, como por ejemplo “Del Revés”, donde los alumnos y alumnas pueden captar mediante imágenes y sonidos el mensaje que se quiere transmitir.

En la televisión educativa se pueden distinguir tres tipos, según Cabero, Salinas, Duarte y Domingo (2000):

- Televisión cultural: La más conocida por la mayoría de la población y cuyos programas tratan sobre el entretenimiento y los noticiarios.
- Televisión educativa: Son contenidos de interés educativo, como series que se basen en la didáctica y teorías del aprendizaje. Mediante este tipo, se intenta influir en las actitudes y valores de los televidentes.
- Televisión escolar: Intenta suplantar al sistema escolar, por lo que tiene los mismos objetivos que el sistema educativo general.

No solo la televisión tiene un papel importante en la educación de los estudiantes, sino que todas las pantallas tienen su rol y funcionamiento en la enseñanza-aprendizaje.

#### 2.1.4.- Consecuencias de las TIC en la enseñanza

Es importante saber primero qué es la educación para los individuos. La educación no es únicamente una interacción entre las personas, como es el caso del docente y el aprendiz. También es una interacción entre los problemas y cómo tratar con ellos en una cultura determinada, "el problema y el conocimiento que se puede aplicar al problema" (Tiffin y Rajasingham, 1997, p.48).

Vigotsky (1978) contempla la educación como comunicación, según su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZPD), la cual describe como la diferencia entre lo que puede realizar una persona y lo que esta podría hacer con la ayuda de otras personas con más experiencia que ella.

La educación es un proceso de comunicación que permite a los profesores ayudar al alumnado a resolver los problemas siempre que lo necesiten y así lleguen a ser expertos en ello, gracias a su guía, colaboración y feedback. La actividad educativa es un proceso que dura toda la vida y no solo una preparación para la vida adulta. Esto depende de cuatro factores que se entrelazan en las redes de comunicación: docencia, aprendizaje, conocimiento y problema.

El ordenador es un medio de comunicación en la educación, una máquina que ha dejado de ser un simple instrumento que almacena datos a una con capacidad de acceder, producir o gestionar información. "Un ordenador es un dispositivo que nos permite comunicarnos, integrando diferentes sistemas de símbolos e interactuando con nosotros" (Bartolomé, 1995, p.8). Hay que tomar conciencia de cómo transmite la información, cómo es codificada por los estudiantes, qué valores, cultura y manera de pensar potencia y, sobretodo, qué rol debe tener ahora el alumnado, el profesor y los propios dispositivos (Domingo y Mesa, 1999, p.2). Hay que tratar con información a través de todos los sentidos, es decir, información que sea de la vida diaria de las personas y que no solo estén escrito en los libros.

Aunque es importante la integración de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en las aulas, es necesario que las instituciones tengan conciencia de la importancia que estas suponen para la vida de los estudiantes y los cambios que van a producir, ya que, si se realiza debido a la presión social o por la imagen, no se conseguirá una mejoría en la educación.

#### 2.1.5.- Formación del profesorado

Como se ha comentado anteriormente, los cambios producidos por las nuevas tecnologías han provocado que las instituciones tengan que adaptarse a la nueva transformación. Para poder integrar las nuevas herramientas en el aula, los docentes necesitan más preparación y atención a los estudiantes que cuando usan una metodología tradicional basada en el libro de texto o la pizarra, así como que estén especializados en el tema.

Para conseguir todos estos cambios, es necesaria una formación del profesorado y asignaturas en las que se pueda hacer uso de estos dispositivos para poder lograr una alfabetización mediática y que los estudiantes sean prosumidores; productores + usuarios + consumidores. Es decir, de esta forma se busca que el alumnado consuma y se comunice con las herramientas que ellos mismos generan. Según el Ministerio de Educación de la Nación:

Las personas, antes meros navegantes u observadores o simples usuarios, asumen en el contexto actual el rol de autoras y productoras de sus propios recursos, incrementando la capacidad de comunicación con los demás porque se sienten parte de un gran colectivo, nuevo universo de prosumidores conectados por la Web (Prosumidores en acción, 2010).

Se apuesta por una formación permanente en el que haya un análisis crítico de las TIC y su integración, donde se dé un paso a educar en el cambio



metodológico, de tal forma que sea posible que el docente sea también educador y una persona crítica en el uso de las TIC.

El maestro tradicional exigía silencio y que se le prestase atención. Ahora, fomenta el debate, la iniciativa, la atención a los compañeros para ir encontrando cómo llegar al conocimiento.

El docente ya no es visto por el estudiante como una única "fuente", ya que contrasta los contenidos obtenidos en el aula con otras fuentes realizadas por expertos en el tema. La generación Z, personas nacidas entre 1995 y 2015, nacen con un ordenador bajo el brazo, consiguiendo que muchas veces sean ellos mismos los que tengan más conocimientos que un maestro veterano y sean los que encuentren las respuestas más rápidamente ante los problemas con los nuevos dispositivos. Por otro lado, el docente ayuda a encontrar, seleccionar, adquirir la información de fuentes fiables y plasmarla con sus propias palabras.

Se pretende que mediante un sistema constructivo educacional (grupal, dinámico y participativo), los docentes aprendan conocimientos, técnicas, ejemplos y aplicaciones que puedan ofrecer al alumnado (Mancero y Salazar, 2015, pp.52-53). Se habla de contexto constructivista donde los estudiantes se interesen y estén motivados a la hora de la adquisición del conocimiento, donde estos sean los propios protagonistas de las clases y no el docente y, además, sean responsables y tengan una visión crítica. De esta manera, el maestro deja su papel protagonista y adopta el de guía, logrando que el estudiante sea más participativo y no solo un sitio donde se almacena información. Son facilitadores del aprendizaje crítico mediante un contexto colaborativo, son los responsables de cursos de formación y no solo meros ejecutores de órdenes, además de profesionales capacitados para verificar necesidades (Kook, 1997, pp.57-58).

El estudiante pasa de un rol pasivo a uno activo, donde es el protagonista. Ya no escucha, atentamente las clases y copia el dictado que dicta el profesor sino lo que hace es adquirir valores propios, ser crítico, saber

interpretar la realidad e identificar la información (Buxarrais y Oviedo 2011, p.5).

#### 2.1.6.- Atención a la diversidad en el aula

Las TIC son un elemento de mejora en la integración social y laboral de las personas con Necesidades Educativas Especiales (NEE). Pero si las nuevas tecnologías no tienen en cuenta las necesidades de estos individuos y ponen barreras que eviten incorporarlas en su vida diaria, se estaría produciendo nuevas formas de exclusión social. Estas herramientas fomentan la supresión de barreras y diferencias, de forma que todo el alumnado pueda participar en todas las actividades y tener las mismas oportunidades (Martín-Laborda, 2005, p.27).

Las personas con NEE tienen dificultades en el uso de estos dispositivos. Para evitar esta situación en el aula, se presentan varias soluciones según Martín-Laborda (2005):

- *Discapacidad visual:* Las personas ciegas o con esta deficiencia tienen problemas al visualizar la pantalla, lo que les resulta muy difícil interactuar con ellas. Para que puedan usar el ordenador y poder acceder a las páginas web con total libertad, estos individuos tienen que utilizar “revisores de pantalla” que son programas que interpretan la pantalla mediante el Braille añadido al teclado y un sistema de voz.
- *Personas sordas:* La mayoría de estos individuos tienen problemas con la lecto-escritura por lo que tienen problemas para usar el ordenador y acceder a internet. Para evitar esto, es necesario una estructura y un vocabulario de navegación sencillo, así como la información de audio debe ir acompañada de un texto o si se trata de un vídeo, debe estar subtítuloado.
- *Discapacidad física:* Estas personas tienen dificultades de acceso y de accesibilidad, como es la comodidad de estar sentado delante del ordenador y que la silla de ruedas encaje en el mobiliario o que los que

tienen problemas de movilidad puedan interactuar con el ordenador. Para solucionarlo, hay que adaptar el ordenador al usuario mediante teclados adaptados, emuladores de ratón... que eviten que los estudiantes no se sientan excluidos en las actividades del aula y puedan realizar las mismas actividades que el resto de sus compañeros.

- *Discapacidad intelectual:* Al igual que el resto de las personas con NEE tienen problemas de acceso, pero lo más dificultoso para ellos son los conceptos informáticos al seleccionar un icono y la memorización de reglas necesarias para utilizar el ordenador. Para estos individuos no hay demasiadas soluciones ya que tienen que acostumbrarse a los ordenadores estándar, pero un vocabulario y un esquema de navegación sencillo les ayudaría.

El uso de las TIC es beneficioso en un aula de gran diversidad porque se adapta a sus necesidades y a su ritmo de aprendizaje, sin que el resto de los alumnos se sientan perjudicados. Además, el uso de estas herramientas permite que estos alumnos y alumnas puedan trabajar fuera del aula.

#### 2.1.7.- Ventajas y desventajas en el uso de las TIC

Las nuevas tecnologías son una buena herramienta para los estudiantes ya que potencian su aprendizaje autónomo. Estas producen una innovación didáctica en las aulas que motiva al alumnado en las distintas materias.

A continuación, se mencionan algunas ventajas y desventajas del uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza y aprendizaje (Domínguez y Fernández, 2006, pp.24-25). Dentro de las ventajas, se pueden encontrar:

- El uso del ordenador es motivador para el alumnado ya que se puede asociar con situaciones de ocio donde los estudiantes interactúan con las pantallas de forma autónoma y con herramientas que tienen más control.

- La desinhibición porque muchas personas tienen miedo al rechazo que provocan las exposiciones que realizan los alumnos de forma autónoma.
- La interacción con otras personas por medio de diferentes vías de comunicación; son más autónomos; motivación por el uso de medios de comunicación innovadores e interactivos.
- Disponibilidad de diversos materiales que posibilita la atención a la diversidad, adaptándose a las exigencias, ritmo de trabajo y flexibilidad horaria del usuario.
- Son fáciles de usar ya que exigen pocos conocimientos informáticos para poder interactuar y aprender con ellos.
- No siempre siguen el mismo diseño de interacción, por lo que hay diferentes actividades.
- Ofrece un entorno comunicativo en el que desarrollar las capacidades y el proceso de aprendizaje del estudiante.
- Posibilita el aprendizaje autónomo y cooperativo.

En cuanto a los inconvenientes:

- Los docentes deben tener siempre en cuenta los conocimientos previos para poder realizar un aprendizaje significativo, es decir, relacionar los conocimientos que ya posee con los nuevos, reconstruyendo los conocimientos, y explotar los recursos existentes.
- Falta de formación de algunos de los docentes y sus propias inseguridades debido a ello.
- La adicción porque gran cantidad de individuos se encierran en su habitación, sentados frente a la pantalla y se quedan en la misma posición durante horas, sin separarse del mueble en ningún momento. Debido a esto, las personas crean un fuerte apego a estos dispositivos e ignoran todo lo que tienen a su alrededor, poniendo a estas herramientas en la misma categoría que un “amigo”, una pantalla con la que se sienten cómodos y no tienen miedo al rechazo o a la

equivocación, Pero esto es algo subjetivo ya que crean más dependencia hacia estos dispositivos y luego se sienten extraños por no tenerlos consigo en todo momento.

- Las nuevas tecnologías también provocan distracción, puesto que a veces los estudiantes se distraen con otras páginas cuando están realizando un trabajo. Esto hay que intentar evitar, ya que no se debe permitir que se confunda el aprendizaje de contenido como un juego. Además, también hay que indicar a los estudiantes qué páginas son fiables, para que así en un futuro ellos puedan utilizarla y distinguirlas de las peligrosas.

El uso de las TIC en las aulas es beneficioso para el alumnado porque les permite realizar un trabajo autónomo y también trabajar cooperativamente con el resto de los compañeros, de tal forma que puedan ayudarse mutuamente en la búsqueda de información y que además aprendan de las ideas de los otros. Por otro lado, posibilita que los alumnos aprendan los contenidos de una forma motivadora e interaccionen con otras personas mediante vías diferentes a la tradicional, donde el bolígrafo y el papel eran parte fundamental de una carta. A pesar de los puntos positivos mencionados, hay que tener especial cuidado en que estas herramientas no provoquen adicción en los niños y que estos aprendan a utilizarla de forma correcta, en donde el aprendizaje sea la pieza principal de su uso.

## **2.2.- Aportaciones de las TIC en el aula de idiomas**

El uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras, llamado en inglés CALL (Computer Asisted Language Learning) o aprendizaje de la lengua asistida por ordenador, se basa en un material con el que los alumnos aprenden a su propio ritmo. Según Mark Warschauer, hay varias etapas de CALL, que nos llevan del conductismo al enfoque comunicativo. Este último promueve el uso de contextos auténticos, los

alumnos tienen un mejor control en su aprendizaje, utilización de actividades basadas en el contenido, la comunicación con personas nativas de otros idiomas y la introducción de la tecnología como contenido didáctico. El objetivo del CALL está en respetar el tiempo de aprendizaje de cada alumno y alumna, no en la enseñanza, ya que con ello podrán repasar lo que han aprendido en clase.

Hay que tener en cuenta que este programa ayuda con el aprendizaje del idioma, no lo reemplaza. Algunas de las ventajas son (Gómez, 2018, p.5):

- Aparte de enseñar un idioma extranjero, hará que el educando aprenda conocimientos informáticos, es decir, se adentre en la alfabetización digital, lo que le ayudará en un futuro en su carrera.
- La diferencia entre el ordenador y otras herramientas como las cintas de grabar y los proyectores es su capacidad interactiva.
- El ordenador hace que el aprendiz tenga una atención individualizada, de tal forma que pueda repetir una actividad sin que haya errores de repetición hecho por humanos. También puede entregar mucha interacción y dar feedback a los estudiantes.

Así como hay ventajas, también se puede encontrar varias desventajas del CALL:

- Los ordenadores no se pueden enseñar a sí mismos y el software no realiza la lección solo sin ayuda del docente.
- No se pueden realizar todas las actividades del aula con ayuda del ordenador.
- Se requiere competencia en el área, destrezas pedagógicas y habilidades con la computadora.
- Es más cansado leer de la pantalla que leer de un texto escrito.

Los programas informáticos también pueden producir cansancio y monotonía. Por sí solos son aprendizajes incompletos y superficiales, por lo que necesita la guía del docente para poder resolver las dudas del estudiante. De esta forma, el alumnado solo presta atención a lo que le interesa o domina.

"El software por sí solo no es suficiente para producir buenos resultados educativos; todo depende del uso que los docentes y los discentes hacen uso de este medio" (Como se cita en Cabero, Salinas, Duarte y Domingo, 2010, p.128). Por ello, un software que está bien diseñado es atractivo y motivador para los estudiantes, de tal forma que capta su atención y les impulsa en su aprendizaje.

La utilización de las TIC en el aula de idiomas también contribuye a que los alumnos se sientan más próximos a otros países donde se habla el idioma que están aprendiendo. Una estrategia educativa que ayuda a los estudiantes en este acercamiento es la WebQuest porque a través de distintas fuentes y formatos buscan información de distintos temas, los analizan, seleccionan y elaboran materiales en dicho idioma. También pueden interactuar entre sus compañeros o pedir información por internet a usuarios de otros países.

Cabe destacar que las nuevas tecnologías ofrecen gran variedad de materiales auditivos que ayudan a los estudiantes a comprender mejor el idioma y a saber usarlo en situaciones diferentes, así como a mejorar su producción oral mediante recursos como la grabación de sonidos. Por otro lado, pueden utilizar herramientas que les ayuden a mejorar su producción escrita, como es el formato Word, que ayuda a los usuarios a corregir y editar sus propios textos.

## **2.3.- La WebQuest**

### **2.3.1.- ¿Qué es una WebQuest?**

Bernie Dodge, creador de las WebQuest las define como una actividad de investigación con la que el alumnado obtiene la información interactuando total o parcialmente con los recursos de internet. Además, los estudiantes realizan la WebQuest en grupos y adoptando cada uno un rol determinado, del que tienen una información concreta (Adell, 2004, p.2).

Es una actividad didáctica que se forma a partir de una tarea atractiva para el alumnado y un proceso con el cual ellos analizarán, sintetizarán, comprenderán, transformarán, valorarán, compartirán y crearán nueva información. Aparte de contestar a preguntas sobre conceptos o copiar lo que aparece en el ordenador a una plantilla con el mismo formato, esta debe estar relacionada con la vida cotidiana de los estudiantes para conseguir una mayor comprensión del tema.

Las WebQuest están basadas en un enfoque constructivista, ya que fomentan el desarrollo de procesos mentales y promueven el pensamiento crítico, así como la construcción del conocimiento. Los estudiantes manipulan la información a través de la reflexión crítica, en análisis, la resolución de problemas y la interacción. Se promueve la interdisciplinariedad y se interactúa con los medios y otras personas para obtener otras visiones, potenciando así el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes (Domínguez y Fernández, 2006, p.92).

Una de las principales características de esta actividad didáctica es la motivación y autenticidad de esta. Se utilizan diferentes estrategias para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, usando tareas reales. También utilizan recursos reales como enciclopedias, revistas, artículos científicos, fuentes que el docente considere adecuadas y se publica en la red para que otros individuos puedan conocerla y evaluarla. Otra característica es que se potencian procesos cognitivos superiores como la comprensión, comparación y transformación de información. Las instrucciones y herramientas que provee la WebQuest y el trabajo en equipo entre el alumnado contribuyen a que estos puedan realizar actividades que no podrían hacer en solitario.

### 2.3.2.- Características

Como se ha mencionado anteriormente, la WebQuest integra las TIC en las aulas, de forma que desarrollen y usen sus propias ideas sobre el tema de manera creativa. También permite que los estudiantes usen un contexto



imaginario que fomente la motivación y el interés del alumnado (se les puede pedir que sean periodistas y hagan una entrevista). Promueve las relaciones, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo, favoreciendo un aprendizaje global.

Gracias a la WebQuest, los estudiantes desarrollan ciertas capacidades (Romero, 2012, pp.114-115):

- Comparar, identificar diferencias y similitudes sobre situaciones o hechos.
- Clasificar elementos en categorías respecto a sus características.
- Inducir, extraer una generalización observando o analizando elementos.
- Deducción de posibles resultados.
- Analizar errores y buscar soluciones.
- Abstracción: Extraer la idea principal de una información o de preguntas.
- Analizar perspectivas: Ser crítico sobre distintos puntos de vista.

### 2.3.3.- Componentes

Esta clase de actividad didáctica se puede identificar rápidamente de otras debido a su estructura: Introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

#### *A) Introducción*

Debe ser clara, breve, motivadora y que plantee una pregunta que debe ser resuelta. Se prepara a los lectores y se intenta acaparar su interés por la tarea. No hay que comentar todo lo que tienen que hacer.

#### *B) Tarea*

Se debe describir la tarea que tiene el alumnado, así como el resultado final que se espera. También se debe incluir si se va a usar alguna herramienta

como un vídeo, Power Point... No se deben incluir los procesos que se requiere para llegar hasta el producto final.

Lo fundamental es comprender y transformar las informaciones, de tal manera que los estudiantes realicen investigaciones que les faciliten la capacidad de análisis, síntesis, que sean creativos, etc.

Según Bernie Dodge (2002), hay tareas que pueden combinar varios elementos:

- *Tareas de repetición:* Consisten en la búsqueda de información sobre el tema propuesto en la WebQuest, con una demostración que ayude a comprobar que los estudiantes han comprendido esa información adecuadamente.
- *Tareas de recopilación:* Consisten en reunir información de diferentes fuentes y ponerlas en un formato común, ya sea digital o no.
- *Tareas de misterio:* Se presenta un acertijo, un misterio o investigación relacionada con la temática. Este tipo de tarea acapara el interés y motiva al alumnado.
- *Tareas periodísticas:* El estudiante debe ser el periodista o reportero y tendrá que redactar un artículo sobre la temática de la WebQuest.
- *Tareas de diseño:* Se basan en la creación de un producto o una planificación con la que se satisfagan los objetivos establecidos. También requiere un análisis, recopilación de información y crítica personal sobre ello.
- *Tareas creativas:* Igual que las de exposición, se debe asimilar una información, donde el producto final sea algo diferente a la encontrada, ya sea en forma de cuento, poema o dibujo.
- *Tareas de búsqueda de consenso:* Se basan en la consideración y aceptación de otros puntos de vista para crear una puesta en común.
- *Tareas de persuasión:* Consisten en asimilar una información y convencer a otras personas de tu punto de vista. Está relacionada con la búsqueda de consenso.

- *Tareas de autoconocimiento*: Implican el conocimiento del alumnado sobre sí mismo en diversos temas, por medio de una guía de recursos en líneas o fuera de ella.
- *Tareas analíticas*: Se pide a los alumnos que observen una o varias cosas para encontrar parecidos o diferencias, que estudien las relaciones de causa y efecto y que discutan lo que significa.
- *Tareas de emisión de un juicio*: Se enseña al alumnado varios temas y se le pide clasificarlos, tomar una decisión o valorarlos.
- *Tareas científicas*: El alumnado debe entender cómo funciona la ciencia, realizar hipótesis sobre información básica, ponerla a prueba y ver si estas fueron sustentadas, así como describir los resultados.

#### C) *Proceso*

En esta sección, los alumnos entenderán de forma detallada los pasos que han de seguir y en qué orden. También deben incluirse los recursos que se van a usar en cada caso. Si se proponen tareas comunes a todos los miembros del grupo, cada una incluirá los recursos apropiados para ello.

Se pueden incluir algunos consejos sobre qué hacer con la información que se ha obtenido: cómo usar tablas, mapas conceptuales u otras estructuras. La forma de ayuda puede ser mediante preguntas para analizar la información o cosas en las que fijarse.

#### D) *Recursos*

Consiste en los sitios Web que ayudarán a los estudiantes a realizar con éxito la tarea y obtener el producto final. Esta lista ha tenido que ser seleccionada por el docente previamente, de manera que el alumnado no se pierda al realizar la tarea y tenga acceso a información a través de estas páginas web.

Los más usados son los de internet, pero también se pueden usar otras fuentes de información como los libros, CD o enciclopedias.

#### E) *Evaluación*

Los criterios de evaluación deben ser claros, específicos y consistentes, de forma que se valoren los objetivos conceptuales, actitudinales y procedimentales. La mejor manera de evaluar a los estudiantes es mediante una rúbrica de evaluación, donde se explican todos los criterios establecidos y las valoraciones requeridas.

#### F) *Conclusión*

Se resume la actividad establecida o lo que han aprendido al completar la WebQuest. Se pueden añadir algunas preguntas retóricas o links adicionales para animarlos a seguir aprendiendo y obtener más conocimiento sobre el tema.

### **3.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

#### **3.1.- Justificación**

Esta propuesta pretende fomentar el uso de las nuevas tecnologías en las aulas de segundas lenguas, en este caso, en el aula de inglés con el fin de que el alumnado se motive y tenga una mayor facilidad en aprender dicho idioma, ya que de este modo el aprendizaje está más basado en el alumno y no está tan enfocado en la guía del maestro.

Estas herramientas son interesantes para impartir clase en las diferentes instituciones y aportan una forma única de aprendizaje para el alumnado, si se utilizan adecuadamente.

La herramienta elegida para realizar este proyecto ha sido la WebQuest, puesto que es un recurso no muy utilizado en las aulas y es muy bueno en este contexto para motivar a los alumnos a buscar información y moverse en otro tipo de fuentes, no solo con el libro de texto. Pese a que demanda una mayor elaboración por parte del docente, por sus características, ayuda a que los alumnos y alumnas interactúen entre ellos, colaboren y lleguen a una puesta en común mediante la lengua inglesa.

Se ha llevado a cabo en un aula de L2 y la temática ha tratado sobre los viajes y los conocimientos que habían adquirido hasta el momento a lo largo del curso. Se ha diseñado de acuerdo con los intereses, características y motivaciones de los niños de quinto de primaria.

Con esta propuesta se pretende combinar las diferentes asignaturas que han impartido hasta el momento y desarrollar habilidades comunicativas, así como mejorar el vocabulario y afianzar los contenidos aprendidos previamente.

La WebQuest titulada *Flying around the world*, se ha creado con una plataforma para el desarrollo web llamada Wix, y está disponible para cualquier

individuo en el siguiente enlace:  
<https://musicspell2.wixsite.com/flyingaroundtheworld>

A continuación, se van a explicar los objetivos que se quieren conseguir por medio de esta WebQuest, el contexto en el que se ha dado, las características de la web, metodología, evaluación y los resultados obtenidos.

### **3.2.- Objetivos**

El objetivo general que se quiere conseguir es afianzar los contenidos gramaticales impartidos durante el curso, en este caso el pasado, adquirir más vocabulario e interactuar con otras personas en la lengua inglesa.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Aprender nuevo vocabulario relacionado con los viajes y lo que se puede ver en ciudades o países, mientras van recordando lo que han aprendido anteriormente.
- Recordar el uso del pasado y sus formas.
- Motivar al alumnado y despertar su interés para aprender la lengua inglesa e interactuar con el resto de los estudiantes en este idioma.
- Fomentar el uso de las TIC en el aula, mejorando su conocimiento sobre las distintas herramientas.
- Ayudar al alumnado en el aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje colaborativo con el resto de los estudiantes, de tal forma que fomenten la competencia de aprender a aprender.
- Desarrollar un trabajo en equipo y una actitud cooperativa.
- Conocer cuál es la información más relevante y cuál es secundaria a la hora de realizar el escrito.
- Distinguir las diferentes partes de una narración.
- Manejar internet y las diferentes páginas web.
- Promover la puesta en escena y su desarrollo oral.

- Dar a conocer a los alumnos la interrelación entre las diferentes asignaturas que están aprendiendo en el año escolar.

### **3.3.- Contexto**

El contexto en el que se ha llevado a cabo el trabajo es en el centro de María Auxiliadora (Salesianos) de Santander. Es un centro bilingüe donde están promoviendo el uso de las nuevas tecnologías desde una edad temprana. Los estudiantes cursan varias asignaturas en inglés, de las cuales destacan: Ciencias naturales, Educación Física y la propia asignatura de lengua inglesa.

El curso al que está destinado esta WebQuest es a quinto de primaria. Este grupo consta de 25 alumnos, 14 chicos y 11 chicas de distintas nacionalidades y características, así como una gran variedad lingüística. Hay un alumno con TDAH en el aula, lo que requiere que este obtenga una explicación más profunda y detallada en algunas ocasiones, así como ayuda de sus compañeros. En actividades realizadas en el aula, dispone de varios minutos más que el resto del alumnado, pero aún a pesar de tener estas características, sigue el mismo ritmo que el resto de sus compañeros. No hay que olvidar que todos los estudiantes tienen los mismos derechos e igualdades, aún a pesar de que cada uno tiene su propia singularidad, por lo que los docentes tienen que adaptarse a sus necesidades sin perder de vista los contenidos que están aprendiendo en el aula. Además, es necesario suprimir las barreras que etiquetan a los alumnos y alumnas como diferentes para que se sientan incluidos en el grupo y no se sientan distintos a los demás.

La actitud de los alumnos con esta persona es positiva. Colaboran con este compañero para realizar las actividades y muchas veces le explican los contenidos impartidos en el aula. El resto de los estudiantes sigue su misma línea, pero hay un alumno que se muestra hostil en algunas ocasiones ante los docentes y algunos de sus compañeros o compañeras, por lo que no es muy colaborativo en las tareas grupales y no deja avanzar a los demás.

Dedican 4 horas a la semana a la asignatura de lengua inglesa, modificando las horas semanales según le convenga al docente, por si se necesita más apoyo en la materia. Cada hora consta de 50 minutos, pudiéndose alargar más si alguna actividad lo requiere y es el mismo maestro el que va a impartir la siguiente asignatura.

Esta propuesta se ha llevado a cabo durante el mes de mayo en 5 sesiones, casi al finalizar el curso escolar porque los estudiantes tenían más conocimientos. En la primera sesión, se ha explicado la actividad, se han formado los grupos y repartido los roles, así como han hablado sobre la ciudad que más les ha gustado. En la segunda y tercera sesión han escrito la redacción. En la cuarta y quinta sesión los grupos han expuesto oralmente lo que han realizado.

### **3.4.- Características**

La WebQuest *Flying around the world* se caracteriza por:

- Ser una historia donde los estudiantes son los protagonistas, es decir, son los propios guías, los que cuentan y animan al resto del alumnado para visitar ese sitio.
- Tener imágenes acompañadas con los textos que les ayudan a comprender la información presentada en la lengua extranjera.
- Tener una presentación llamativa y sencilla, que anima a los niños y niñas a profundizar en el tema y divertirse. La interfaz es colorida, con colores brillantes y vistosos que no cansan la vista y que son adaptables a cada situación. Por otro lado, las fuentes son de un tamaño adecuado a la edad de los estudiantes y están resaltadas con cuadros para acaparar la atención del estudiante.
- Tener todo el contenido a la vista y ser sencillo a la hora de navegar entre cada una de las páginas. Al mismo tiempo, esta herramienta deja claro lo que está ofreciendo al alumnado.



- Estar formada por distintos tipos de recursos online que son comprensibles y motivador para los alumnos. Los recursos de los que dispone son: diccionarios, teoría sobre el pasado simple e información sobre ciencias sociales en el idioma nativo, en el caso de elegir algún pueblo español.
- Trabajar colaborativamente con el resto de sus compañeros y compañeras mientras aprenden nuevo vocabulario y recuerdan el que ya habían aprendido con anterioridad, facilitando así el aprendizaje significativo porque relacionan el vocabulario que ya conocen en la lengua castellana con el nuevo vocabulario de inglés. Los estudiantes aprenden los contenidos apoyándose en la lengua materna, por eso es importante que tengan bien afianzado el L1 para poder mejorar el L2.

### **3.5.- Metodología**

La WebQuest Flying around the world consta de 6 apartados:

#### **3.4.1.- Introducción (Introduction)**

Este apartado es la portada de la WebQuest y se ha incluido una imagen relacionada con el título que le acompaña: Flying around the world (Volando por el mundo). Se trata de una imagen animada donde los alumnos están festejando que se van de viaje en un tren, lo que da a entender que la experiencia de cada estudiante es divertida y merece ser escuchada por los demás. Abajo hay un texto que indica lo que van a realizar durante las sesiones. En este caso, ellos serán los guías y ayudarán a los demás a viajar por el mundo mientras les van contando su historia (Véase anexo 1).

A la izquierda están todos los apartados de la WebQuest y cada vez que se presiona uno de ellos, aparece destacado con un color oscuro para saber

que te encuentras en esa sección. Los demás apartados siguen estando a la vista.

La función de este apartado es que los estudiantes escuchen las instrucciones del docente, el cual les ha mostrado esta herramienta en la pizarra digital interactiva y les ha comentado en inglés lo que tienen que realizar durante las siguientes sesiones. También les ha enseñado cómo navegar en la WebQuest.

#### 3.4.2.- Tarea (Task)

En este apartado se explica al alumnado la tarea que tienen que realizar de forma sencilla y comprensible para que puedan llevar a cabo la actividad con éxito. Se trata de que los alumnos la elaboren en grupo, de forma que colaboren entre ellos para conseguir un aprendizaje enriquecido (Véase anexo 2).

Para ello, tendrán que crear un Documento Word en Google Drive, donde entre todos tendrán que escribir sobre una experiencia que hayan tenido de un viaje, así como añadir algunas imágenes sobre el lugar. Se ha elegido este sistema porque es el más fácil y sencillo de usar entre varias personas. Con el fin de que los estudiantes pudieran exponerlo oralmente, se ha subido al blog personal de cada uno de ellos.

La función de este apartado es que el alumnado sepa los instrumentos que van a utilizar a lo largo de la propuesta y también saber los grupos en los que van a formar parte.

#### 3.4.3.- Procedimiento (Process)

Esta propuesta de intervención se basa en la integración de las nuevas tecnologías en el aula de inglés por medio de una WebQuest, de forma que motive e interese al alumnado por aprender.

En este apartado se explican los pasos que los estudiantes tienen que realizar para terminar con éxito la actividad. Cada uno de los pasos está representado por una imagen que como se ha mencionado previamente, ayuda a entender lo que quiere transmitir la información (Véase anexo 3).

El paso uno trata de reorganizar la clase, de forma que los alumnos y alumnas pasan de estar colocados en forma de Herradura (en forma de U, de cara a la pizarra y al profesor), a estar en equipos de cinco personas para poder desarrollar mejor la actividad e interaccionar entre ellos más cómodamente.

En el paso dos, los estudiantes comparten las experiencias vividas entre los miembros del grupo. Hablan de qué ciudad o país les ha gustado más de los que han visitado y por qué. Cada uno tiene unos minutos para hablar de ello y luego deciden qué lugar querrían compartir con el resto de sus compañeros y compañeras de clase. Se trata de que ellos expliquen este lugar al resto de la clase, que sean los guías y les motiven para intentar visitarlo o saber más de él.

El paso tres está separado en dos partes para explicar los roles que debe tener cada estudiante. Este apartado está relacionado con el aula de lengua castellana y ciencias sociales ya que describen la geografía del lugar y la estructura que debe tener la redacción de acuerdo con lo estudiado en lengua: introducción, nudo y desenlace. También te viene una guía informativa sobre lo que pueden decir en cada apartado.

En el paso cuatro, se indica cuánto debe ocupar la redacción y qué tiempos verbales tienen que utilizar, siendo el pasado simple el más fundamental. Una vez terminado, deben subirlo al blog de cada uno de ellos y dejarlo atractivo para acaparar la atención del resto del alumnado.

El paso cinco trata de que cada grupo sea el guía y le explique al resto de compañeros y compañeras el lugar que han elegido y la razón para ello. Deben hablar todos los miembros del grupo.

#### 3.4.4.- Recursos (Resources)

En este apartado aparecen todos los recursos que pueden usar los estudiantes para realizar las actividades (véase anexo 4). Hay algunos recursos en inglés, tal y como diccionarios y fuentes principales de inglés, donde explican detalladamente las formas verbales y su utilización. Por otro lado, hay otros recursos en castellano que contienen información sobre todos los pueblos de España, al igual que los lugares que se consideran más bonitos y que hay que visitar.

Su función es que el alumnado incorpore nuevos conocimientos a los ya obtenidos previamente y que aprenda sobre otros lugares.

#### 3.4.5.- Evaluación (Evaluation)

Para poder evaluar adecuadamente la actividad elaborada grupalmente, se ha realizado una rúbrica, en la que los estudiantes sabían de antemano cómo les iba a evaluar el docente (véase anexo 5). De este modo, han conocido lo que tenían que realizar para conseguir una máxima puntuación. Aunque es una tarea colaborativa, también es individual, ya que se tiene en cuenta la exposición oral de cada estudiante y su participación en el grupo.

En el apartado de escritura, se ha tenido en cuenta que la redacción estuviera estructurada adecuadamente y que los contenidos estuvieran bien escritos, así como que describieran los lugares con adjetivos y no mezclaran el estilo directo e indirecto. En cuanto al apartado de participación, para obtener una buena puntuación es importante que todos los estudiantes den su opinión en el grupo y que sean escuchados y respetados por los demás. El estudiante debe ser creativo y participativo a la hora de realizar la redacción. Finalmente, la presentación en el blog también es fundamental de modo que las ideas se vean claras para el resto del alumnado. La expresión oral debe ser fluida y sencilla, así como hablar con voz clara y audible.

Las puntuaciones parten de un 0 hasta un dos, siendo esta última la máxima puntuación en cada apartado, de forma que sumando cada una de ellas los estudiantes obtengan diez puntos. Un punto sería tener una redacción regular, donde faltasen muchos aspectos destacables.

Debido a la escasez de tiempo, no se han podido desarrollar instrumentos objetivos como cuestionarios que evalúen la motivación de cada estudiante al realizar la actividad, ni su nivel gramatical.

#### 3.4.6.- Conclusión (Conclusion)

Aquí se explica lo que los estudiantes han aprendido mediante esta actividad como, por ejemplo: otros lugares, sus culturas y geografía. También han repasado la estructura que se necesita para hacer una buena redacción y el pasado simple. Por otro lado, han expresado sus sentimientos mediante sus experiencias y han quitado el miedo a expresarse en voz alta. Toda la explicación está acompañada de una animación en la que se ve a un equipo explicando su trabajo delante de la pizarra digital (véase anexo 6).

La función del alumnado será escuchar al docente y responder a las preguntas que les formula sobre el tema que han realizado.

### **3.6.- Resultados**

Los resultados obtenidos han sido muy diversos, teniendo en cuenta lo que han producido los estudiantes y cómo han utilizado esta herramienta. Se pueden apreciar trabajos completos a otros en los que el alumnado no ha puesto tanta atención.

En la primera sesión, los estudiantes hicieron muchas preguntas sobre la actividad y les llamó la atención la interfaz de la WebQuest, así como todas las animaciones que había en la página. Cabe destacar que lo más interesante

para ellos fue la portada, ya que era divertida y colorida. Esto les motivó a interesarse por la actividad que se llevaría a cabo.

Muchos de los estudiantes no estaban en el grupo con sus mejores amigos, por lo que cuando realizaron la puesta en común sobre los sitios que más les había gustado, discutieron mucho sobre cuál de todos debían elegir, llegando al punto en el que el docente tuvo que intervenir y animarles a que se decidieran por uno de ellos. Al no tener tanta relación con esas personas, no querían doblegarse a las opiniones de los demás, así que no podían avanzar al siguiente paso. De todas formas, esto solo pasó con algunos estudiantes, la mayoría de ellos realizó la actividad gratamente y de forma dinámica.

En la segunda y tercera sesión tuvieron más complicaciones puesto que el grupo no estaba acostumbrado a realizar trabajos en equipo, solamente han trabajado en parejas o individualmente en las diferentes asignaturas. Por eso la mayoría de los alumnos (principalmente las chicas), prefieren realizar los trabajos solos debido a que no tienen que preocuparse por lo que están o no están haciendo los demás.

El alumnado tuvo en cuenta los requisitos que se pedían para realizar la tarea, pero no revisaron demasiado la rúbrica, que es donde se podía apreciar cómo se les iba a evaluar. Solo hubo un par de grupos que lo miraron concienzudamente y luego se les notó en los resultados. Les faltaban muchos adjetivos, no habían realizado una conclusión... pero generalmente lograron buenos resultados. Hay que destacar que como los estudiantes no están acostumbrados a redactar continuamente en inglés, había varias faltas de ortografía, frases traducidas literalmente y omisión de sujetos, tal y como si lo estuvieran escribiendo en castellano. También fue grato ver cómo algunos alumnos y alumnas se comunicaban para pedir opinión a los demás integrantes del grupo y cómo buscaban más información por la red sobre la ciudad que habían elegido. Es importante mencionar que menos un grupo, todos decidieron hablar sobre ciudades de España.

Por otro lado, hubo confusiones a la hora de redactar en el documento de Google drive, puesto que a veces unos a otros se borraban lo que habían escrito. En este caso, creo que habría sido mejor que cada uno redactara su parte en un documento Word y luego lo pegara en el Google Drive para que sus compañeros y compañeras lo pudieran leer.

Fue una sorpresa ver la facilidad con la que los estudiantes manejaban las nuevas tecnologías y los recursos que se les había planteado en uno de los apartados de la WebQuest.

La cuarta y quinta sesión, relacionada con la expresión oral de los alumnos, fue positiva. Los estudiantes se apoyaron unos a otros para describir los lugares en los que habían estado, especialmente a aquellas personas que por ser tímidas les costaba hablar delante de los demás. Esta parte de la actividad habría sido más provechosa si hubiera sido más larga, donde los estudiantes pudieran haber descrito un poco los otros lugares en los que habían estado, de tal forma que todo el alumnado habría interactuado entre sí al acabar la actividad.

Finalmente se puede apreciar que los estudiantes han sabido apreciar las tareas de los otros compañeros, se han divertido y han sabido optimizar el tiempo. Algunos han sido más cooperativos que otros, pero en general, el ambiente del aula era bueno. Así mismo, han comprendido mejor los contenidos que habían visto previamente debido a que con la ayuda de los demás compañeros, han sabido responder a las cuestiones que se les presentaban en el camino.

### **3.7.- Futuros cambios para mejorar la propuesta**

La actividad realizada en el aula mediante la WebQuest ha sido positiva para los estudiantes porque les ha mostrado que hay otras maneras más motivadoras de aprender contenidos. Además, les ha ayudado a cooperar con

sus compañeros, aceptar otros puntos de vista y a comprender que hay otras maneras de obtener información.

A pesar de obtener buenos resultados con esta herramienta, es necesario realizar diversos cambios en el futuro para conseguir datos más exactos de los estudiantes mediante herramientas objetivas. Es importante conocer el interés y motivación que han tenido los niños, lo que han sentido en todo el proceso, así como el nivel gramatical que poseen al principio de la actividad y al finalizar esta. Para ello, se realizará un cuestionario con varias preguntas donde algunas de ellas serán abiertas para que los estudiantes puedan dar su opinión personal, y otras serán cerradas para que elijan una opción entre varias respuestas establecidas (véase anexo 7).

De esta manera, se conocerá con exactitud si la actividad ha sido realmente satisfactoria para los alumnos y en qué apartados han tenido problemas, de tal forma que estos se puedan evitar en un futuro.



## 4.- CONCLUSIONES

Actualmente, debido a la popularidad y la gran expansión que están teniendo las nuevas tecnologías, las escuelas están intentando integrar estas herramientas en el ámbito educativo. De tal forma que intentan evitar quedarse atrás y satisfacer las demandas que emite la sociedad. Pero no es una tarea fácil, ya que aún hay muchas personas acostumbradas al uso del método tradicional y su adaptación es más dificultosa.

La sociedad está cambiando constantemente a un ritmo desenfrenado y con ello los hábitos de las personas. Los móviles ya no son esos aparatos toscos y grandes conocidos como "zapatófonos" que solo servían para llamar y mandar mensajes, sino que son dispositivos similares a ordenadores, con las mismas especialidades y usos, pero con una variedad, que son más pequeños y los puedes llevar a cualquier lado y en cualquier momento. En cambio, los ordenadores son herramientas de trabajo y búsqueda de información, en la que buscadores como "Google" ayudan a los estudiantes a presentar contenidos y a adquirir todo tipo de conocimientos, gracias a una red que trabaja como una enciclopedia. Así mismo, ayuda a que los individuos puedan comunicarse entre sí, sin importar el país del que procedan.

Esta velocidad de cambio también está provocando que los docentes también tengan que adaptarse a esta alfabetización digital. Los estudiantes vienen a las aulas con un ordenador bajo el brazo, mientras que los maestros tienen que formarse en estas pantallas para intentar cambiar su metodología y abarcar muchos más contenidos de lo que hacían con anterioridad. Por ello, deben estar formándose constantemente para evitar quedarse atrás en esta revolución informática. Sin embargo, estos cambios son muy costosos para las personas que les queda un paso para retirarse, en comparación con los docentes que acaban de salir de la escuela, incluso a veces no llegan ni a dominarlo completamente.

Las pantallas potencian los trabajos en equipo en el aula, así como un aprendizaje cooperativo, que animan a que el alumnado se ayude entre sí y

adquiera de esa manera mejor los contenidos. Del mismo modo, hace que sean más activos, se motiven e interesen por aprender. Los docentes encargados de las aulas de segundas lenguas son los que más manejan estos dispositivos, ya sea poniendo vídeos, audios, juegos... que contribuyen a un afianzamiento de los conocimientos en el alumnado. Pero aún siguen pegados a los libros en papel porque son menos laboriosos y más sencillos de manejar.

La WebQuest es una buena herramienta para que los estudiantes aprendan por sí mismos los contenidos del aula relacionándolo con su vida cotidiana, ya sea buscando información, seleccionándola o desarrollándola. Potencia el trabajo autónomo, pero a la vez colaborativo entre el grupo, es decir, cada miembro del equipo tiene un rol y dispone de un tiempo para completar su tarea, que tendrá que comentársela a sus compañeros para poder desarrollar entre todos la actividad final. Esta es adecuada porque los alumnos discuten entre sí la actividad, interaccionan entre ellos y logran llegar a una conclusión en conjunto. Les enseña también a respetar a los demás, ya que todos merecen ser escuchados aunque no tengan las mismas ideas que los demás.

Como se ha percibido en la intervención, los estudiantes están versados en el control de las nuevas tecnologías, pero aún les falta aprender a manejarlas colaborativamente. No están acostumbrados a trabajar en equipo en tareas que son importantes en el aula. Por otro lado, gracias a los resultados obtenidos en la WebQuest, han percibido que hay muchas maneras de adquirir conocimiento y de aprender, que no todo tiene que ser por medio de un libro de texto. Y lo más importante, lograron realizar la tarea de una forma más motivadora e interesante para ellos. De todas formas, desarrollar una WebQuest conlleva su tiempo y dedicación, pero es una herramienta buena y aconsejable para utilizar tanto dentro como fuera del aula, con la que se puede realizar todo tipo de actividades.

En conclusión, el mundo está cambiando y con ello todo lo que está alrededor de las personas. Por todo ello, es importante animar a los docentes a formarse en las nuevas tecnologías y que esta formación se adapte a las

necesidades de los estudiantes, puesto que a pesar de que es importante, la formación aún está ausente de los programas de formación de profesores. También es fundamental enseñar adecuadamente a los estudiantes, para evitar que caigan en el mal uso de las pantallas y mostrarles que estas no solo sirven para jugar, sino que tiene gran variedad de utilidades entre las que está aprender. Aun a pesar de estar cada vez más cerca del correcto uso de estos dispositivos y la integración de nuevas metodologías en las que prima la alfabetización digital, todavía queda camino por recorrer.

## 5.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *Tecnología Educativa*, 17, 1-26.
- Adell, J. (2007). Internet en el aula: las WebQuest. Granada: Octaedro Andalucía.
- Bartolomé, A. (1995). Los Ordenadores en la Enseñanza están cambiando. *Aula de Innovación Educativa*, 40-41, 5-9.
- Bell, D. (2000). Internet y la nueva Tecnología. *Letras Libres*, 2 y 13, 56-61.
- Buxarraís, M.R y Ovide, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. *Sinéctica*, 37, 1-14.
- Cabero, J., Salinas, J., Duarte, A M<sup>a</sup>. y Domingo, J. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Cebrián de la Serna, M.; Sánchez, J.; Ruiz, J. y Palomo, R. (2009). *El impacto de las TIC en los centros educativos. Ejemplos de buenas prácticas*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Concheiro, P. (2011, abril). Las nuevas tecnologías en el aula de ELE: Los blogs de grupo como herramienta de aprendizaje colaborativo. *IV Congreso Internacional: La enseñanza del español en un mundo internacional Jornadas pedagógicas*. Recuperado de: <https://www.mecd.gob.es/dam/jcr:a5badf42-3baf-4127-9f93-b9853f360f37/2012-esp-13-07concheiro-pdf.pdf>.
- Dodge, B. (2002). Tareonomía del Webquest: Una taxonomía de tareas. *Quaderns Digitals*, 32, 1-11.
- Domínguez, A. y Fernández, M. (2006). *Guía para la integración de las TIC en el aula de idiomas*. Huelva: Universidad de Huelva.

- Domingo Y mesa. (1999). *Literatura y cultura de la responsabilidad*. Madrid: Editorial Comares.
- Echeita, G. y Ainscow, M. (2011). La educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. *Tejuelo*, 12, 26-46.
- Ferrás, C. (2000). Ciudad dispersa, aldea virtual y Revolución Tecnológica. Reflexión acerca de sus relaciones y significado social. *Scripta Nova*, 69 (68), S. p.
- Fernández, M. (2 de julio de 2018). Educación da libertad a los colegios vascos para fijar sus normas de uso de móviles. *El Correo (Bizkaia)*, 14-15.
- Gómez, M. (2018). *Methodology and Resources for Teaching English*. Manuscrito no publicado: Universidad de Cantabria, Santander.
- Kook, J. (1997). Computers and communication networks in educational settings in the twenty-first century: preparation for educators' new roles. *Educational technology*, 37, 56-60.
- Mancero, J. y Salazar, H. (2015). Menos es más. El uso y no el abuso de las TIC en la clase práctica. *Escritos en la Facultad*, 109, 52-53.
- Martín-Laborda. (2005). Las nuevas tecnologías en la Educación. *Cuadernos / Sociedad de la Información*, 5, 1-38.
- MEC. (2018). *El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte ha formado en 2017 a más de 8.000 docentes en el uso de las nuevas tecnologías*. En Ministerio de Cultura y Deporte. Recuperado de: <https://www.mecd.gob.es/prensa-mecd/actualidad/2018/01/20180102-nt.html>.
- Prosumidores en acción. (2010) Educar. Disponible en: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD26/datos/prosumidores.html>

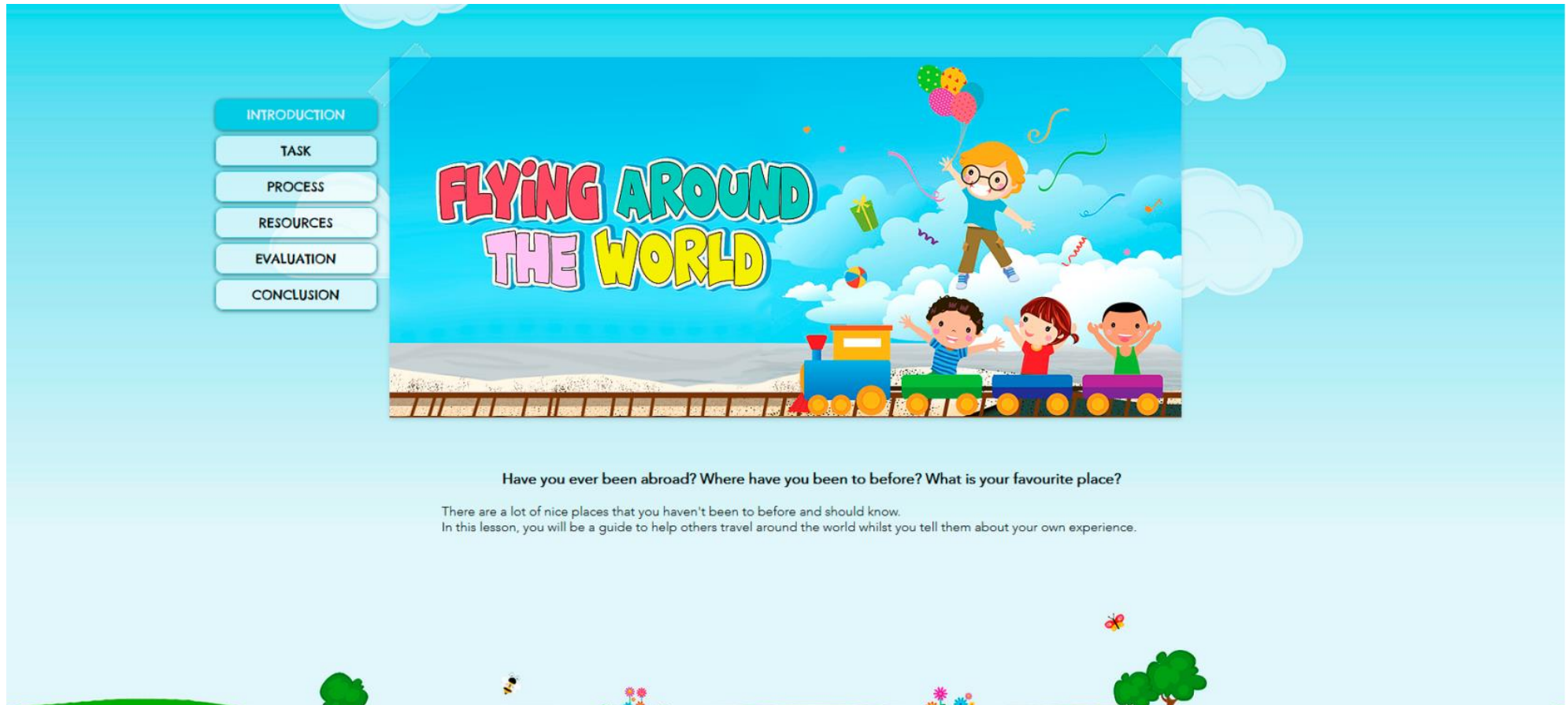
Quesada, J. y Mas, M. (2005). *Las nuevas tecnologías y el crecimiento económico en España*. Madrid: Fundación BBVA.

Romero, M.D. (2012). Las WebQuests: Una herramienta para introducir las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. *Didascalía: Didáctica y Educación*, 3, 111-125

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of the Higher Psychological Processes*. Cambridge: Universidad de Harvard.

## 6.- ANEXOS

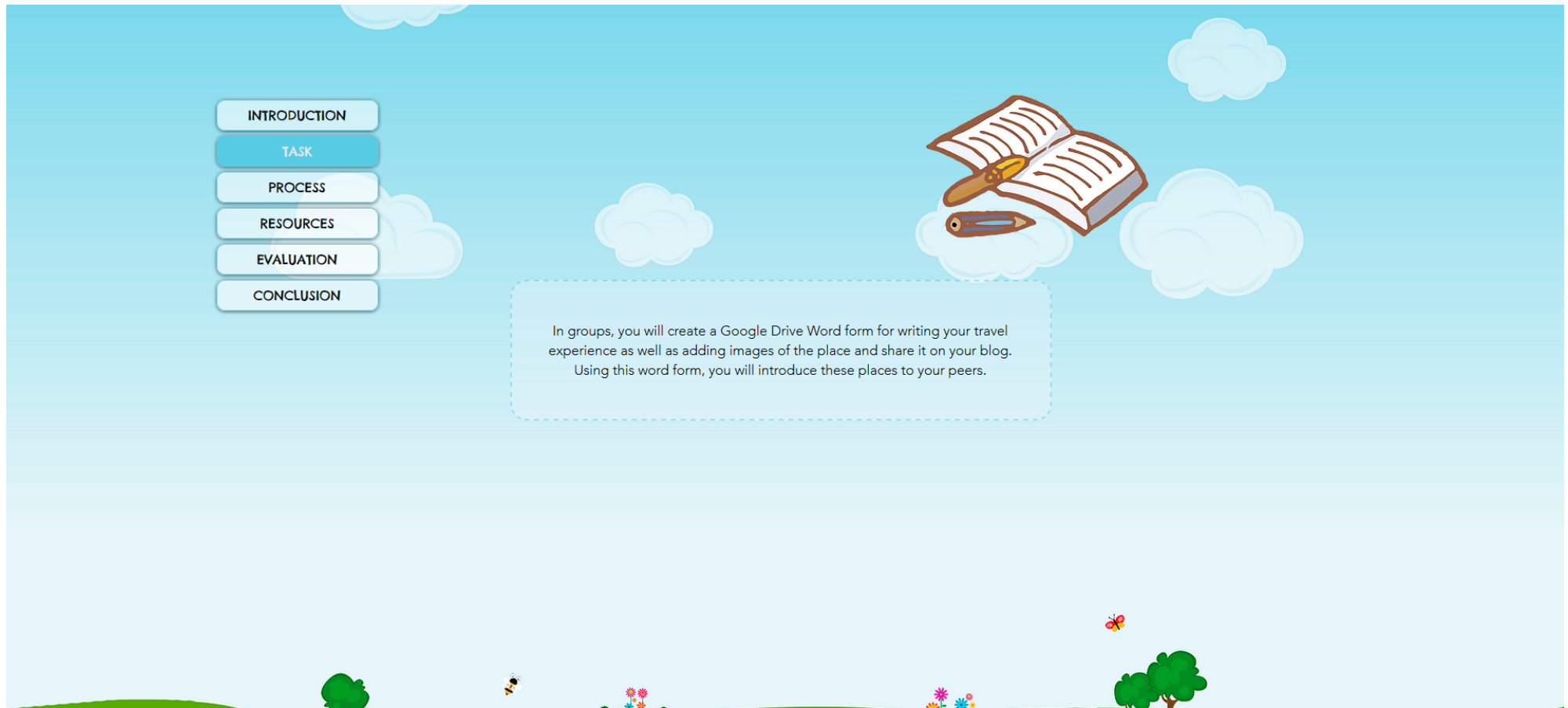
### A) Anexo 1



Have you ever been abroad? Where have you been to before? What is your favourite place?

There are a lot of nice places that you haven't been to before and should know.  
In this lesson, you will be a guide to help others travel around the world whilst you tell them about your own experience.

## B) Anexo 2





### C) Anexo 3

INTRODUCTION

TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION



**Step 1**  
Form groups of five.



**Step 2**  
Each of you will share about the place you like the most (a city, town or country) and why for 5 minutes. Your group will choose one of the place discussed.




**Step 3**  
Segregation of duties:  

- 3 of you will be in charge of writing the introduction and development. (Description of the place, advantages and disadvantages of visiting...).
- The remaining 2 will write the ending and look for images of the place. (Personal opinion of that place, reason for visiting the place...).



**Step 4**  
Write at least 10 sentences in the Google Drive Word form, in which you will encourage other people to visit the place. You should use the past participles for the writing.



**Step 5**  
You will explain to your peers about the place you have chosen.

## D) Anexo 4

INTRODUCTION

TASK

PROCESS

RESOURCES

EVALUATION

CONCLUSION

Use the following links to learn more about some of Spain's towns (in Spanish):

- <http://pueblos-espana.com/>
- [http://www.nationalgeographic.com.es/viajes/actualidad/los-pueblos-mas-bonitos-espana\\_10107/17](http://www.nationalgeographic.com.es/viajes/actualidad/los-pueblos-mas-bonitos-espana_10107/17)

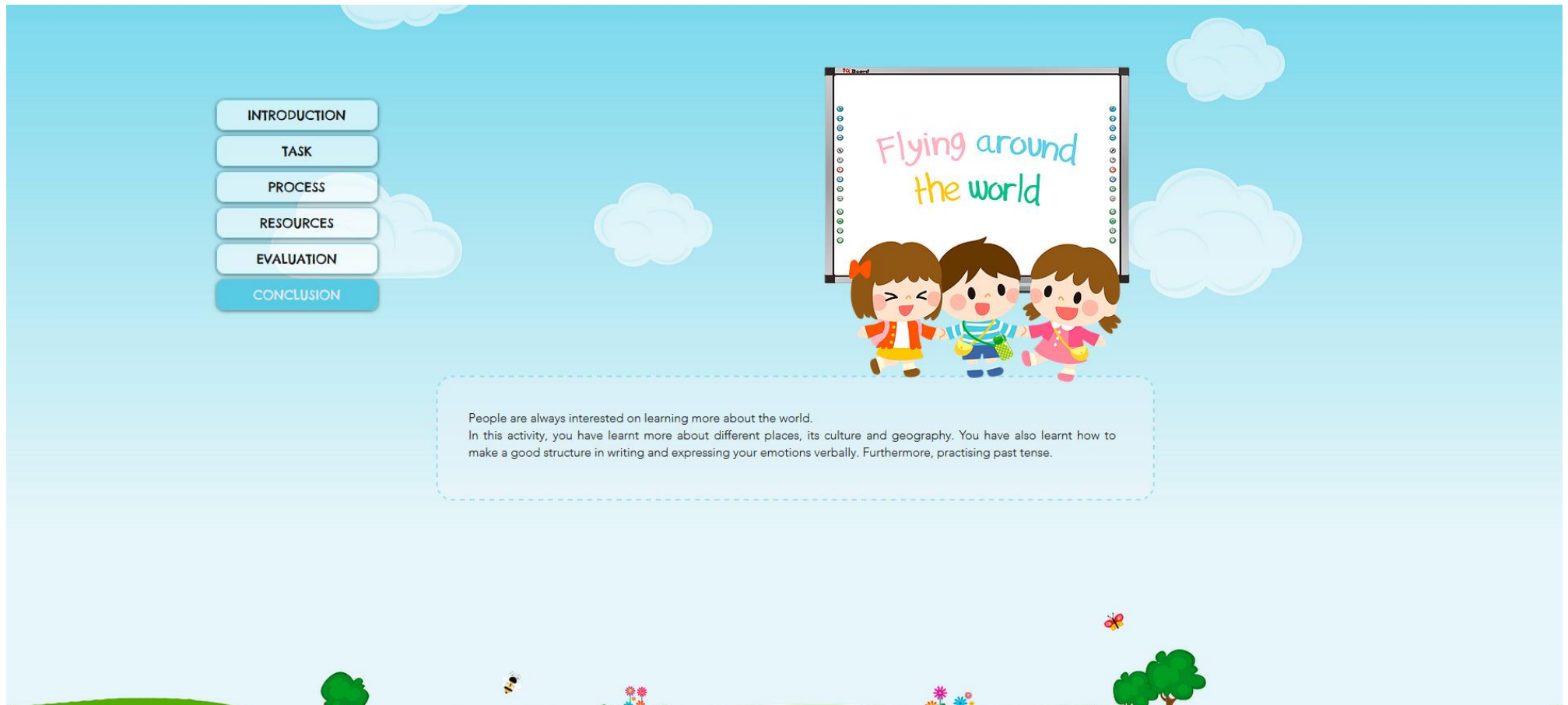
These links of the past tense and vocabulary can also help you:

- <http://www.bbc.co.uk/skillswise/factsheet/en32tens-11-f-talking-about-the-simple-past>
- <http://learnenglishteens.britishcouncil.org/grammar-vocabulary/grammar-videos/past-simple-regular-verbs>
- <http://www.wordreference.com/>
- <https://diccionario.reverso.net/espanol-ingles/>
- <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/>

## E) Anexo 5

		2	1	0
WRITING	Structure	The text follows the main parts of the text: Introduction, development and ending.	Two main parts of the text are missing.	The main parts of the text are missing.
	Content	The narration follows a logical structure. It's well written and has at least 10 sentences.	The narration is somewhat understandable and logical. It has only 5 to 10 sentences.	The narration is not understandable nor logical and it has less than 5 sentences.
	Style and orthography	The text has a direct and indirect style mixed. A lot of adjectives are used for describing the place. The words are well written.	Just some adjectives are used. Between 1 to 5 words are wrongly written.	No adjectives are used. More than 5 words are wrongly written.
PARTICIPATION	Participation	The student expresses his/her opinions to the other classmates and listen attentively during the discussion. The student is creative and actively participates in the discussion and writing.	The student only expresses some of his/her opinions and doesn't listen attentively to anyone. The student doesn't participate so much.	Neither the student doesn't participate at all nor expressing his/her opinions.
PRESENTATION	Oral expression	The student express her/his ideas with fluency and clarity. The student is confident and speaks audible.	The student only expresses some of his/her ideas. He/she repeats the same vocabulary all the time and only the first row can hear her/him.	The student has no confidence, speaks inaudibly and stutters.

## F) Anexo 6



## G) Anexo 7

Cuestionario para el alumnado de quinto de primaria:

1. ¿Conocías la WebQuest con anterioridad?
  - Sí.
  - No.
2. ¿Te ha resultado fácil de entender?
  - Mucho.
  - Bastante.
  - Poco.
3. ¿Has tenido problemas a la hora de trabajar en grupo con tus compañeros de clase? ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. ¿Has podido escribir en inglés la redacción que se pedía en la actividad?
  - Sí.
  - No.
5. En el caso de haber tenido alguna dificultad, ¿en dónde la has tenido?
  - Gramática.
  - Vocabulario.
  - Traducir las frases.
  - Verbos.
  - Otros: \_\_\_\_\_
6. ¿Te gustaría realizar más actividades de este tipo en la asignatura?
  - Sí.
  - No.
  - A veces.
7. ¿Has echado en falta alguna explicación más para realizar la WebQuest?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. Una vez realizada la actividad, ¿te ha parecido interesante? ¿Por qué?

- 
- 
9. ¿Crees que te acuerdas mejor de los contenidos de esta forma o con el libro de texto?
- 
-